

***NARRATIVE ELLIPSIS* SEBAGAI PENGUAT EMOSIONAL
PADA TOKOH UTAMA DALAM PENYUTRADARAAN
FILM FIKSI “SASMITA NARENDRA”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:
Rony Ramadhan
NIM. 1410724032

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2018

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :

NARRATIVE ELLIPSIS SEBAGAI PENGUAT EMOSIONAL PADA TOKOH UTAMA DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI “SASMITA NARENDRA”

yang disusun oleh
Rony Ramadhan
NIM 1410724032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1
Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal

04 JUL 2018

Pembimbing I/Ketua Penguji

Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
NIP 19710430 199802 2 001

Pembimbing II/Anggota Penguji

Gregorius Arya Dhiyana, M.Sn.
NIP 19820821 201012 1 003

Cognate/Penguji Ahli

Drs. Alexandri Lutfhi R., M.S.
NIP 19580912 198601 1 001

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan

Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan
Fakultas Seni Media Rekam



Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP.19610710 198703 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rony Ramadhan
NIM : 1410724032
Judul Skripsi : Narrative Ellipsis sebagai penguat
emosional pada tokoh utama dalam
penyutradaraan film fiksi "Sasmira Narendra"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 22 Juni 2018

Yang Menyatakan,



Nama : Rony Ramadhan
NIM : 1410724032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rony Ramadhan
NIM : 1410724032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul Narrative Ellipsis sebagai penguat emosional pada tokoh utama dalam penyutradaraan film fiksi "Sasmita Narendra" untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

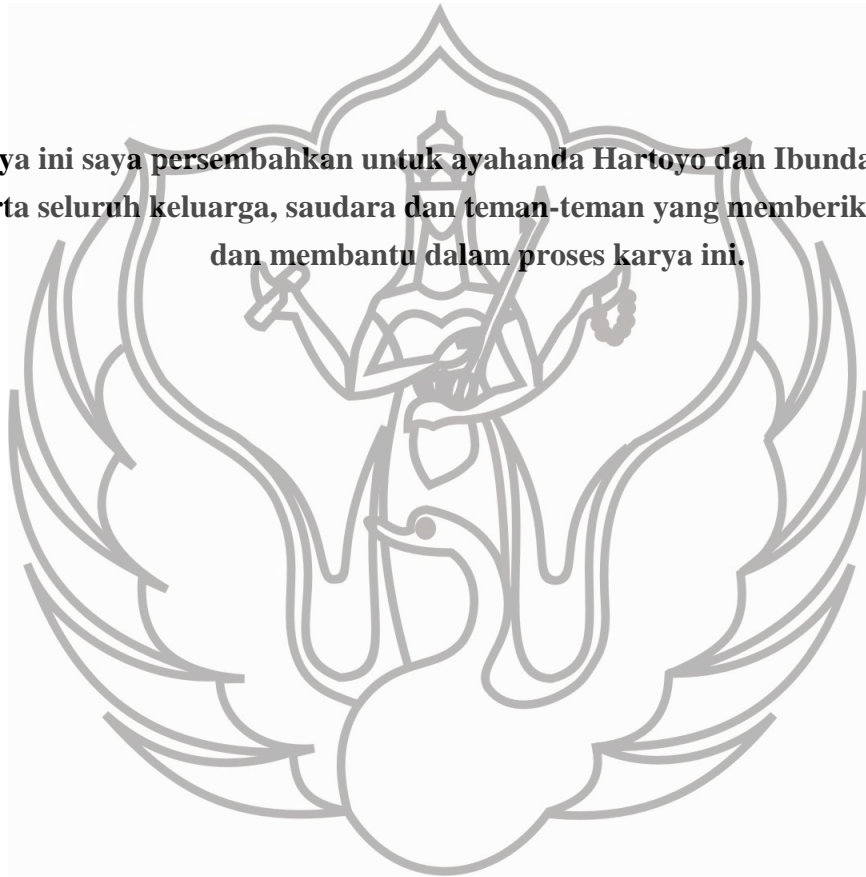
Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 22 Juni 2018
Yang Menyatakan,



Nama Rony Ramadhan
NIM 1410724032

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk ayahanda Hartoyo dan Ibunda Supartini beserta seluruh keluarga, saudara dan teman-teman yang memberikan motivasi dan membantu dalam proses karya ini.



Kata Pengantar

Assalamualaikum Warahmatuallahiwabarakatu, dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang menciptakan makhluk-makhluk dengan pemikiran kreatif yang mampu menginspirasi kita semua. Penggabungan dari berbagai inspirasi dan ide-ide yang kemudian melebur menjadi satu, menghasilkan dan menciptakan sebuah bentuk karya film fiksi pendek. Penciptaan karya film fiksi ini adalah sebagai bagian dari salah satu persyaratan kelulusan program studi S-1 Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir karya seni *audio visual* berjudul *Narrative Ellipsis Sebagai Penguat Emosional Pada Tokoh Utama Dalam Penyutradaraan Film Fiksi “Sasmita Narendra”*. Setelah melalui proses produksi penggarapan karya dan melewati proses pascaproduksi yang memakan waktu cukup panjang. Karya ini telah disusun dengan maksimal dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancar dalam proses pembuatan. Dengan segala kerendahan hati ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT atas segala nikmat dan anugerah ilmu pengetahuan dan pengalaman serta pelajaran hidup yang diberikan.
2. Bapak Hartoyo dan Ibu Supartini, selaku orang tua.
3. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A Ketua Jurusan Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum selaku Dosen Wali.
6. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn selaku Dosen Pembimbing I.
7. Bapak Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn selaku Dosen Pembimbing II.
8. Bapak Drs. Alexandri Luthfi., M.S. selaku Dosen Penguji Ahli.
9. Bapak Jimi Mahardhika, S.Sn selaku Kepala Seksi Program.
10. Bapak RM Danu Wresni.

11. Ghalif Putra Sadewa.
12. Semua *crew* yang terlibat dalam proses film fiksi “Sasmita Narendra”
13. Semua pemain pendukung film “Sasmita Narendra”
14. Gilar, Bagas, Sony, Ahong.
15. Keluarga besar Bapak Syahrul Faridhi.
16. Seluruh Pegawai dan kru JITV Daerah Istimewa Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga hasil tugas akhir karya seni film fiksi “Sasmita Narendra” bermanfaat bagi perkembangan dunia perfilman di Indonesia. Khususnya dalam program drama, juga sebagai acuan dalam melihat film sebagai sebuah hasil pencitraan visual.

Yogyakarta, 22 Juni 2018

Penulis

Rony Ramadhan
NIM : 1410724032

DAFTAR ISI

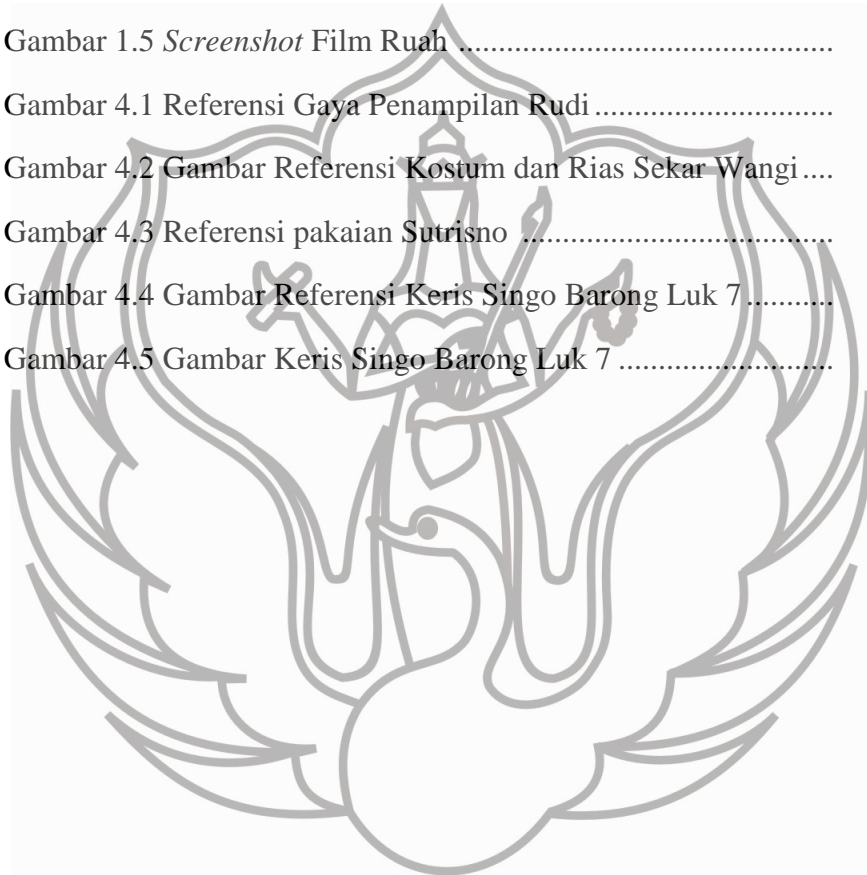
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR <i>CAPTURE</i>	xii
DAFTAR <i>STORYBOARD</i>	xiv
DAFTAR FOTO	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK	xix
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	4
D. Tinjauan Karya	5
 BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	
A. Objek Penciptaan	13
1. Skenario	13
2. Mimpi	14
B. Analisis Objek Penciptaan	14
1. Penulisan Skenario	16
2. Premis	18

3. Tema	18
4. Sinopsis	18
5. Alur dan Plot	20
6. Konflik dan Dramatik.....	20
7. Analisis Tiga Dimensi Tokoh.....	22
 BAB III. LANDASAN TEORI	
A. Film Fiksi	26
B. Penyutradaraan	28
C. <i>Narrative Ellipsis</i>	30
D. Sinematografi	30
E. <i>Setting</i> atau Latar	31
F. Kostum dan Tata Rias	32
G. Pencahayaan	32
H. Tata Suara.....	33
I. <i>Editing</i>	33
 BAB IV. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Konsep Penciptaan	35
1. Penyutradaraan	36
2. Sinematografi	40
3. <i>Editing</i>	49
4. Tata Suara.....	51
5. <i>Mise-En-Scene</i>	51
B. Desain Produksi	62
 BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
A. Proses Perwujudan	63
1. Praproduksi	63
2. Produksi	72

3. Pascaproduksi	80
B. Pembahasan Karya	82
1. Penyutradaraan	83
2. Pembangunan Karakter pada setiap Tokoh	89
3. Sinematografi	94
4. <i>Editing</i>	98
5. Tata Suara	99
6. <i>Mise en scene</i>	101
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	105
B. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

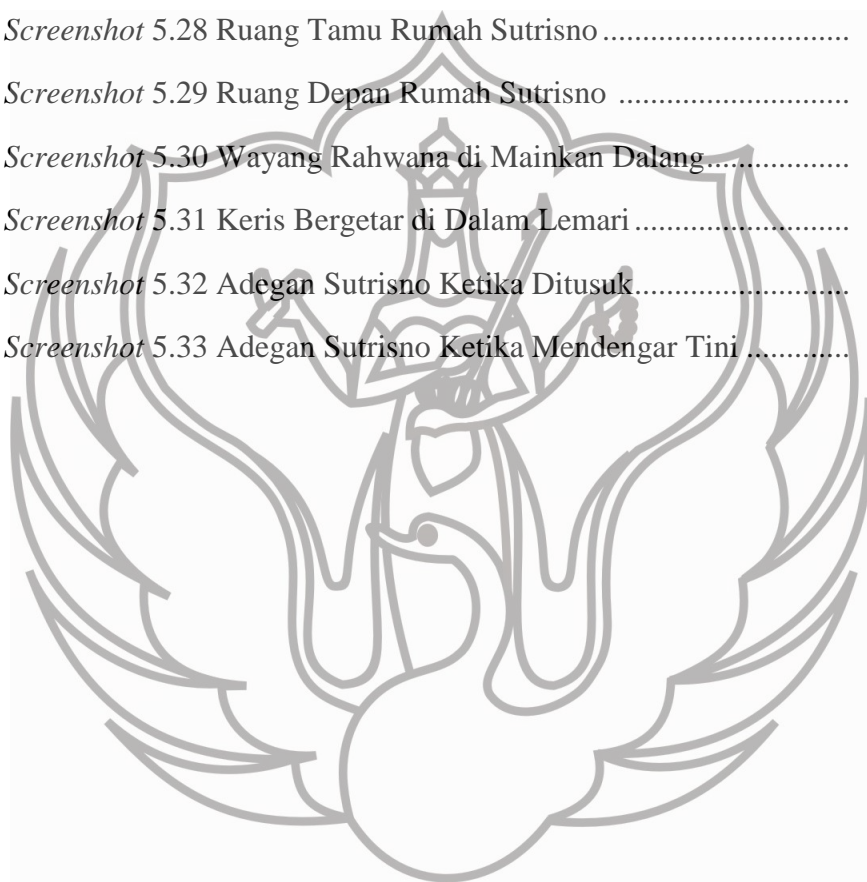
Gambar 1.1 Poster <i>Rashomon</i> (1950).....	6
Gambar 1.2 Poster <i>Mother</i> (2017)	7
Gambar 1.3 Poster <i>Happy Death Day</i> (2017).....	9
Gambar 1.4 Poster <i>Looper</i> (2012)	10
Gambar 1.5 Screenshot Film <i>Ruah</i>	11
Gambar 4.1 Referensi Gaya Penampilan Rudi	46
Gambar 4.2 Gambar Referensi Kostum dan Rias Sekar Wangi....	57
Gambar 4.3 Referensi pakaian Sutrisno	57
Gambar 4.4 Gambar Referensi Keris Singo Barong Luk 7	59
Gambar 4.5 Gambar Keris Singo Barong Luk 7	60



DAFTAR CAPTURE

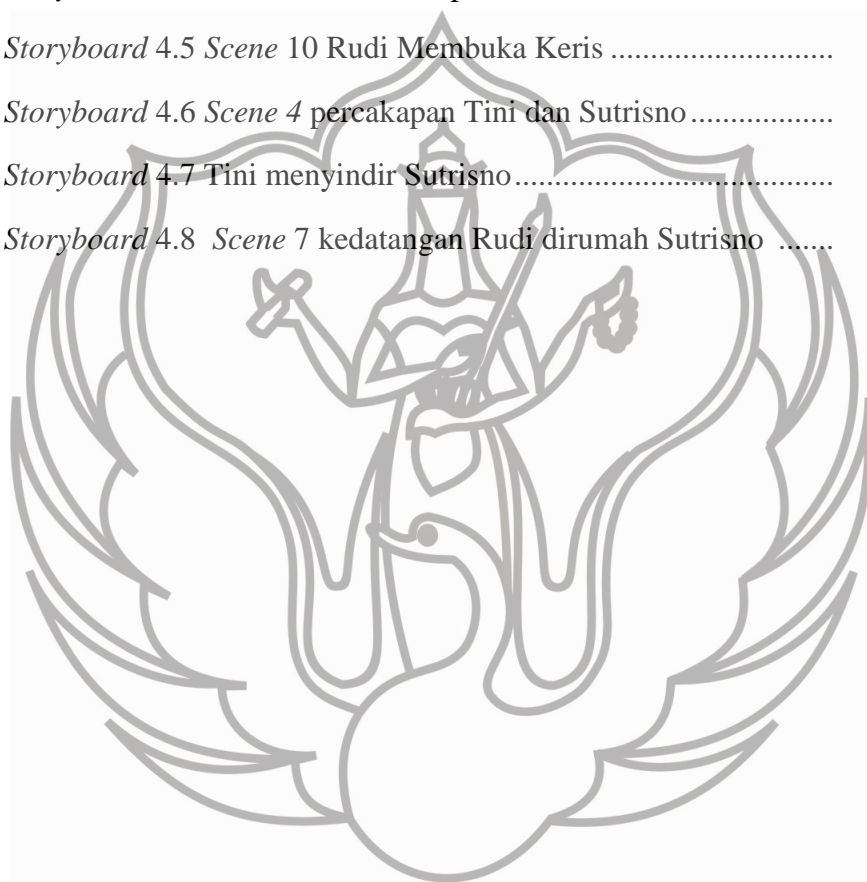
<i>Screenshot 4.1 Referensi Special Effect Scene 1</i>	50
<i>Screenshot 4.2 Referensi Special Effect Scene 1</i>	50
<i>Screenshot 5.1 Sutrisno Terbangun & Suara Keris Bergetar</i>	84
<i>Screenshot 5.2 Sutrisno Bingung Melihat Keris</i>	84
<i>Screenshot 5.3 Sutrisno Membuka Mesin Cuci</i>	85
<i>Screenshot 5.4 Sutrisno Mendengar Tini Dibungkam Mulutnya ...</i>	85
<i>Screenshot 5.5 Sutrisno Mengambil Panci yang Jatuh.....</i>	86
<i>Screenshot 5.6 Sutrisno Berjalan Menuju Kamar</i>	87
<i>Screenshot 5.7 Sutrisno Melihat Foto-Foto Rudi dengan Tini.....</i>	87
<i>Screenshot 5.8 Dari Pintu Ruang Piringan Hitam Terbuka.....</i>	87
<i>Screenshot 5.9 Sutrisno Terbangun dari Mimpi Ketiga</i>	88
<i>Screenshot 5.10 Sutrisno Menginjak Genangan Air.....</i>	89
<i>Screenshot 5.11 Sutrisno Ditepuk dari Belakang Oleh Tini.....</i>	89
<i>Screenshot 5.12 Sutrisno Memperbaiki Berbincang dengan Tini ...</i>	90
<i>Screenshot 5.13 Sutrisno Masih Memperbaiki Radio yang Rusak .</i>	91
<i>Screenshot 5.14 Sutrisno Kagum dengan Keris Rudi.....</i>	91
<i>Screenshot 5.15 Sutrisno Kaget Melihat Tini Ditusuk</i>	91
<i>Screenshot 5.16 Tini Menyindir Soal Keturunan</i>	92
<i>Screenshot 5.17 Tini Kaget.....</i>	92
<i>Screenshot 5.18 Tini Tersipu Malu Serta Senang Bertemu Rudi....</i>	93
<i>Screenshot 5.19 Rudi Datang disaat Hujan Turun Rintik-Rintik</i>	93
<i>Screenshot 5.20 Rudi Memamerkan Keris Kepada Sutrisno.....</i>	94
<i>Screenshot 5.21 Adegan Long Take Mimpi Ketiga.....</i>	95
<i>Screenshot 5.22 Sutrisno Mencoba Mengecek Ke Dapur</i>	95

<i>Screenshot 5.23 Subjektif Shot Sutrisno Mengecek Dapur.....</i>	95
<i>Screenshot 5.24 Sutrisno Tampak Kaget Melihat Keris.....</i>	96
<i>Screenshot 5.25 Sutrisno merasakan bayangan hitam dibelakang</i>	97
<i>Screenshot 5.26 Fokus Tertuju Dibelakang Sutrisno</i>	97
<i>Screenshot 5.27 Visual Effect</i>	98
<i>Screenshot 5.28 Ruang Tamu Rumah Sutrisno</i>	101
<i>Screenshot 5.29 Ruang Depan Rumah Sutrisno</i>	102
<i>Screenshot 5.30 Wayang Rahwana di Mainkan Dalang.....</i>	102
<i>Screenshot 5.31 Keris Bergetar di Dalam Lemari</i>	103
<i>Screenshot 5.32 Adegan Sutrisno Ketika Ditusuk.....</i>	104
<i>Screenshot 5.33 Adegan Sutrisno Ketika Mendengar Tini</i>	104



DAFTAR STORYBOARD

<i>Storyboard 4.1 Subjektif pada Scene 3</i>	41
<i>Storyboard 4.2 Menunjukkan Perabotan Lama Sutrisno.....</i>	41
<i>Storyboard 4.3 Menunjukkan Radio-Radio Lama.....</i>	42
<i>Storyboard 4.4 Sutrisno Berdiri Tepat Pintu Kamar</i>	42
<i>Storyboard 4.5 Scene 10 Rudi Membuka Keris</i>	44
<i>Storyboard 4.6 Scene 4 percakapan Tini dan Sutrisno</i>	45
<i>Storyboard 4.7 Tini menyindir Sutrisno.....</i>	45
<i>Storyboard 4.8 Scene 7 kedatangan Rudi dirumah Sutrisno</i>	47



DAFTAR FOTO

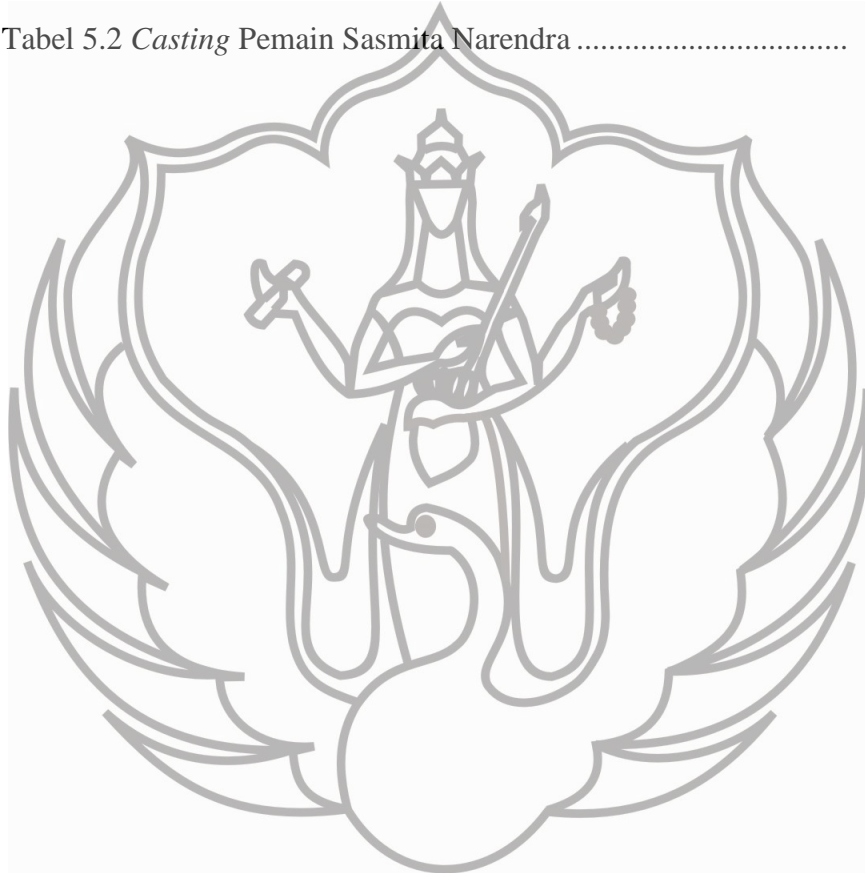
Foto 2.1 Ibnu Widodo referensi tokoh Sutrisno	23
Foto 2.2 Anissa Hertami referensi tokoh Tini	24
Foto 2.3 Rukman Rosadi referensi tokoh Rudi	25
Foto 2.4 Dian Sastro referensi tokoh Sekar wangi	26
Foto 4.1 Tampak Depan Rumah Sutrisno.....	53
Foto 4.2 Tampak Ruang Tengah	53
Foto 4.3 Radio-Radio Lama Milik Sutrisno	54
Foto 4.4 Perabotan barang-barang milik Sutrisno	54
Foto 4.5 Ruang Tamu Sutrisno.....	55
Foto 4.6 Dapur Rumah Sutrisno	55
Foto 4.7 Ruang Kamar Tidur Sutrisno dan Tini.....	55
Foto 4.8 Tampak dalam Kamar ke Ruang Tamu.....	56
Foto 4.9 Teras Rumah Sutrisno	56
Foto 5.1 Ruang Garasi Sebelum Menjadi Kamar.....	66
Foto 5.2 Ruang Garasi Sebelum Menjadi Kamar	67
Foto 5.3 Para Pemain Berlatih Memerankan Karakternya	72
Foto 5.4 Para Pemain Berlatih Memerankan Karakternya	72
Foto 5.5 Sutradara dengan Penata Kamera mengoreksi gambar	74
Foto 5.6 Adegan Sutrisno Menceritakan Mimpinya ke Tini	74
Foto 5.7 Sutrisno Mendapat Telpon dari Rudi	74
Foto 5.8 <i>Preview</i> Adegan Rendra.....	75
Foto 5.9 <i>Shot</i> Rendra Berjalan Menuju Pagelaran.....	76
Foto 5.10 Pengambilan Gambar <i>Shilouette</i>	76
Foto 5.11 Ass. Sutradara 1 menginformasikan <i>shot ke DOP</i>	77

Foto 5.12 Tim Elektrikal Menata Ulang Keris	78
Foto 5.13 Pengambilan Adegan Sutrisno	79
Foto 5.14 <i>Shot</i> Adegan Sutrisno Menuju Mesin Judi Berputar	79
Foto 5.15 Pengambilan Adegan Tini Ditusuk	79



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>List Peralatan Kamera</i>	48
Tabel 4.2 <i>List Perlengkapan Audio</i>	51
Tabel 4.3 <i>Perlengkapan Pencahayaan</i>	61
Tabel 5.1 <i>Lokasi Shooting</i>	64
Tabel 5.2 <i>Casting Pemain Sasmita Narendra</i>	67



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Skenario

Lampiran 2. Disain Produksi

Lampiran 3. *Storyboard*

Lampiran 4. Jadwal *Shooting*

Lampiran 5. Foto-Foto Produksi

Lampiran 6. Foto-foto *screening*

Lampiran 7. Poster film



ABSTRAK

Suatu cerita mempunyai awal dan akhir, namun dalam skenario, awal dan akhir itu hanyalah dalam pengertian fisik, yakni bahwa ada halaman terakhir. Secara struktural, cerita tidak maju kemana – mana. Tepatnya, setiap kali maju ia melingkar dan seterusnya, sehingga ketika cerita berakhir, dari strukturnya terbentuk sebuah *elips*. Maka skenario, dan kemudian filmnya, disebut ellipsis. Skripsi karya seni audio visual berjudul ***Narrative Ellipsis Sebagai Penguat Emosional pada Tokoh Utama Dalam Penyutradaraan Film Fiksi “Sasmita Narendra”*** ini bertujuan memperkuat emosional dan tensi dramatik yang dialami tokoh utama. Penonton diajak untuk merasakan tingkatan emosional tokoh utama dan unsur dramatik dalam film tersebut.

Objek penciptaan karya seni ini adalah film fiksi “Sasmita Narendra” yang menceritakan seorang suami yang diselingkuhi oleh istrinya dengan teman semasa kuliahnya. Beranjak dari ketertarikan dengan keris singo barong luk 7 sebagai simbol kekuasaan dalam filosofi budaya Jawa. Berusaha menciptakan sebuah film fiksi yang mengangkat budaya kearifan lokal. *Narrative Ellipsis* sebagai penguat emosional tokoh utama ditunjukkan pada adegan mimpi yang memperlihatkan proses tingkatan emosi dan ketegangan pada tokoh utama.

Konsep penciptaan karya ini ditekankan pada emosional tokoh utama dalam setiap adegan pengulangan mimpi. Secara penceritaan, mimpi yang berulang-ulang hingga membentuk sebuah elips, menunjukkan agar penonton merasakan perbedaan tingkatan ketegangan yang dialami tokoh utama.

Kata Kunci: *Narrative Ellipsis*, Penyutradaraan, Film Fiksi

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Dunia ini dengan segala isi dan peristiwanya tidak bisa terlepas dengan media massa, demikian juga media massa tidak bisa melepaskan diri dari dunia dengan segala isi dan peristiwanya. Hal ini disebabkan karena hubungan antara kedua sangatlah erat sehingga menjadi saling bergantung dan saling membutuhkan. Segala isi dan peristiwa yang ada di dunia menjadi sumber informasi bagi media massa. Sebagai media massa, film digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas, atau bahkan bentuk realitas itu sendiri. Cerita yang ditayangkan lewat film dapat berbentuk fiksi atau non-fiksi. Lewat film, informasi dapat dikonsumsi dengan lebih mendalam karena film adalah media audio visual. Secara umum, keberadaan film disuatu daerah maupun negara mencerminkan kondisi sosial dan budaya bangsa tersebut. (Tanudjaja, 2006:1)

Lahirnya suatu karya seni tidak hanya dilandasi oleh faktor keinginan, akan tetapi ada beberapa faktor lain yang dapat mempengaruhi, antara lain adalah peristiwa yang dialami dalam suatu kegiatan atau aktivitas dari hobi. Hobi merupakan sesuatu kegiatan rekreasi yang bisa dilakukan pada waktu luang. Selain itu, hobi dapat juga bertujuan untuk memenuhi keinginan serta kesenangan, hobi tersebut dapat berupa mengkoleksi barang – barang antik atau unik. Beberapa jenis barang – barang antik sering dijadikan sebagai pajangan dinding di rumah, salah satunya adalah keris. Keris ialah sejenis senjata pendek kebangsaan Melayu yang digunakan sejak melebihi 600 tahun lalu. Senjata ini memang unik di dunia Melayu dan boleh didapati pada kawasan berpenduduk Melayu seperti Malaysia, Indonesia, Singapura, Thailand Selatan, Filipina Selatan(Mindanao), dan Brunei. (Harsrinuksmo, 2004:25)

Fungsi utama keris itu oleh kalangan masyarakat di Jawa dilambangkan sebagai simbol "kejantanan". Dan terkadang karena suatu sebab pengantin pria berhalangan hadir dalam upacara temu pengantin, maka ia diwakili sebilah keris. Keris merupakan

lambang pusaka. Pandangan ini sebenarnya berawal dari kepercayaan masyarakat Jawa dulu, bahwa awal mula eksistensi makhluk di bumi atau di dunia bersumber dari filsafat agraris, yaitu dari menyatunya unsur lelaki dengan unsur perempuan. Di dunia ini diciptakan makhluk dalam dua jenis seks yaitu lelaki dan perempuan, baik manusia, hewan, maupun tumbuh-tumbuhan. Kepercayaan pada filsafat agraris ini sangat mendasar di lingkungan keluarga besar Kraton di Jawa, seperti Karaton Kasunanan Surakarta dan Kasultanan Yogyakarta. Pada saat kepemimpinan Sunan Amangkurat I kerajaan mataram islam, keris menjadi barang atau alat yang sangat dibanggakan dan menjadi simbol filosofis yang berdarah pada tahun 1647 ketika dimana 6000 ulama di bantai di alun – alun plered. (Harsrinuksmo, 2004:34)

Film berjudul “Sasmita Narendra” merupakan asal kata sansekerta yang mempunyai arti ungkapan atau sindiran secara halus terhadap seseorang. Film ini mengangkat isu keseharian dan perselingkuhan dalam keluarga antara hubungan suami dan istri. Suami merupakan sosok kepala rumah tangga dalam setiap keluarga, peran tersebut sangat penting dalam menafkahi istrinya secara lahir dan batin. Menafkahi secara lahir dikaitkan dengan persoalan materi, namun dalam peran kepala keluarga kurangnya perhatian dalam menafkahi secara batin yang dikaitkan dengan kepuasan, kejantanan dan adanya seorang anak, sangat berpengaruh dalam hubungan keluarga sehingga seorang istri menginginkan hal tersebut dapat menambah suasana dalam keluarga menjadi sangat bahagia. Berbagai aspek dalam kehidupan berkeluarga selalu terdapat gesekan-gesakan yang kadang menimbulkan konflik, salah satunya adalah rasa cinta ataupun rasa benci.

Film dirasa tepat untuk menceritakan tentang permasalahan kecemburuan, kerakusan, kekuasaan, dan kehidupan sosial dalam keluarga. Perselingkuhan menjadi jalan pintas untuk mendapatkan keinginan batin yang belum diberikan oleh suami. Terlebih sebuah kasus seorang teman dekat menjadi selingkuhan istrinya. Melalui film semua bentuk kehidupan dapat dikemas melalui simbol-simbol dan aktivitas imajinatif yang dapat menyampaikan realitas secara harmoni ataupun sekedar menghibur.

Penonton tidak hanya disajikan dengan berbagai macam teknik visual yang dapat memanjakan mata pada film “Sasmita Narendra” namun diberikan pengalaman penonton dengan penceritaan berbentuk bulat atau disebut *narrative ellipsis* yang ditampilkan sutradara sebagai penguat emosional pada tokoh utama. Penguat emosional tersebut merupakan bentuk tingkatan emosi yang dialami tokoh utama dalam setiap konflik dimimpinya. Sutradara terlebih dahulu merancang tingkatan emosional dengan *narrative ellipsis* pada setiap pengulangan adegan mimpi tokoh utama sebagai nilai dalam film itu sendiri maupun berimbas kepada penonton yang ikut larut merasakan konflik dalam cerita.

B. IDE PENCIPTAAN

Gagasan cerita film “Sasmita Narendra” berangkat dari pengalaman pribadi dalam keluarga yang menjalankan hubungan suami istri, yang dimana istri menginginkan seorang keturunan namun belum bisa terpenuhi oleh suaminya sehingga mencari dengan teman lamanya. Film ini akan menyajikan cerita yang unik, ringan dengan permasalahan tentang perselingkuhan namun dikemas dengan berbagai macam bentuk simbolisasi kebudayaan di Jawa, mengenai pemaknaan mimpi serta benda pusaka asli dari Indonesia yaitu keris, melalui medium tersebutlah cerita akan disampaikan sebagai penguat emosional tokoh utama. Film ini menceritakan tentang permasalahan keluarga yang dialami oleh sepasang suami istri bernama Sutrisno (Suami) dan Tini (Istri) yang sudah menikah beberapa tahun namun belum dikarunia keturunan. Hal tersebut menjadi permasalahan bagi si istri yang menginginkan seorang anak untuk menghiiasi kebahagiaan dalam rumah.

Setiap adegan dalam film fiksi “Sasmita Narendra” nantinya dikemas dalam bentuk penceritaan *ellipisis* yang mengambil makna simbolisasi dari sebuah keris dan mimpi. Keris merupakan sebuah jenis pusaka unggulan keampuhan Jawa karena dibuat dari unsur besi baja, besi, nikel, bahkan dicampur dengan unsur batu meteorid yang jatuh dari angkasa sehingga kokoh kuat, tetapi cara pembuatannya disertai dengan iringan doa kepada Sang Maha Pencipta Alam dengan suatu upaya spiritual oleh Sang

Empu, sehingga kekuatan spiritual Sang Maha Pencipta Alam itu pun dipercayai orang sebagai kekuatan magis atau mengandung tuah sehingga dapat mempengaruhi pihak lawan menjadi ketakutan kepada pemakai senjata pusaka itu. (<https://duniakeris.com/mengenal-keris-dan-sejarah-asal-usul-nya>. Diposting tanggal 8 Maret 2017). Serta pengalaman bawah sadar yang melibatkan emosi, perasaan, pikiran, pengelihan, pendengaran, dan indra lainnya yang terjadi pada saat sedang tidur. Bagi sebagian orang, mimpi seringkali dianggap sebagai bunga tidur sehingga kadang diabaikan begitu saja. Namun bagi sebagian orang lainnya, mimpi dianggap sebagai pertanda, firasat, atau isyarat akan datangnya suatu kejadian, sehingga mimpi harus ditafsirkan atau diartikan maknanya.

Penjabaran tersebut menginspirasi pencipta untuk menghadirkan sebuah drama cerita yang unik. Menciptakan sebuah film fiksi yang berlatar belakang kehidupan sosial budaya masyarakat Jogja. Dikerucutkan pada polemik dalam kehidupan sosial yang terjadi dalam hubungan pernikahan. Bahwa banyak polemik yang dialami tentang permasalahan keluarga. Ide yang muncul dari permasalahan keris, dikemas dalam sebuah firasat atau mimpi untuk memberikan sebuah impresi persepsi kehidupan yang bisa benar atau juga bisa salah. Mengisahkan tentang sebuah keluarga yang mengalami permasalahan ketika mendapatkan keris dari temannya Rudi. Dimana sang tokoh utama Sutrisno seorang kolektor dan juga makelar barang-barang antik, mendapatkan sebuah isyarat melalui mimpinya secara berulang-ulang.

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

1. Tujuan Penciptaan

- a. Memberikan alternatif tontonan kepada masyarakat dengan mencoba memberikan pengenalan tentang sebuah film yang mengangkat budaya lokal.
- b. Menciptakan film fiksi “Sasmita Narendra” yang diharapkan dapat menimbulkan rasa ingin tahu penonton dengan cerita yang dikemas dengan *Narrative Ellipsis*.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Memahami lebih jauh tentang teknik penyajian cerita dengan *Narrative Ellipsis* dalam sebuah drama film fiksi.
- b. Menjadikan film sebagai media hiburan yang tetap mengandung nilai edukasi.
- c. Memberikan suatu nilai kebudayaan luhur menjadi pedoman dalam berkehidupan berbangsa dan bernegara.
- d. Memberikan informasi kepada masyarakat bahwa manusia memiliki alam bawah sadar yang mendasari setiap tindakan.

D. TINJAUAN KARYA

Pembuatan film fiksi "Sasmita Narendra" dengan penceritaan *Narrative Ellipsis* merupakan bagian refleksi dan inspirasi dari beberapa karya film yang sudah ada sebelumnya. Beberapa film tersebut yaitu : *Rashomon*, *Mother!*, *Happy Death Day*, *Looper* dan *Ruah*.

1. *Rashomon* (1950, Jepang)

Rashomon berkisah mengenai apa kebenaran itu sendiri. Kebenaran pada akhirnya benar-benar nampak sebagai sesuatu yang sifatnya begitu relatif. Kebenaran bisa jadi bukanlah sesuatu yang nyatanya terjadi namun sesuatu yang diinginkan terjadi. Hal itulah yang pada akhirnya bisa menciptakan banyak versi mengenai kenyataan. Selain itu, *Rashomon* juga menyinggung mengenai sisi kemanusiaan. Secara keseluruhan kisahnya pun mempertanyakan mengenai seberapa besar rasa kemanusiaan ada pada diri manusia saat ini. Pada akhirnya baik ditinjau dari konten apapun yang diangkat, *Rashomon* bukanlah sebuah sajian berisi jawaban namun justru pertanyaan bagi mereka yang menonton. Pertanyaan macam apa itu tergantung bagaimana sudut pandang masing-masing penonton, sama seperti yang terjadi pada para saksi di film ini yang punya berbagai macam sudut pandang. Film yang disutradarai oleh Akira Kurosawa, mempunyai beberapa hal yang pada masa itu

merupakan inovasi baru, dimana salah satunya ada pada narasinya yang menggambarkan tentang sebuah peristiwa dimana peristiwa itu diceritakan melalui sudut pandang beberapa orang dan mengambil pola alur nonlinier.



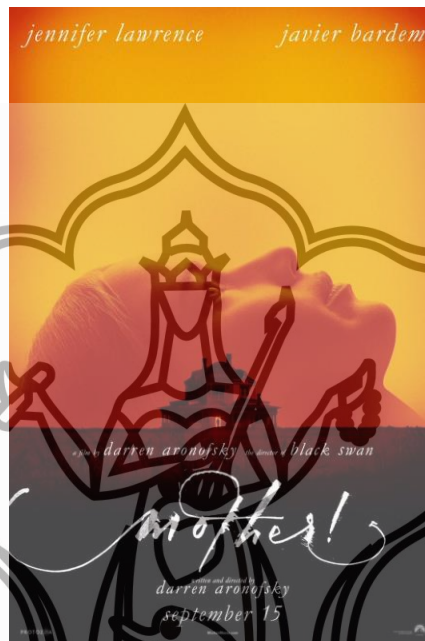
Gambar 1.1 Rashomon (1950) karya Akira Kurozawa
sumber: Dok.Akira Kurozawa Film

Penggunaan Pola Nonlinier serta gaya penceritaan *Ellipsis* menjadi salah satu pokok tinjauan karya film “Sasmita Narendra”. Penceritaan melalui berbagai sudut pandang menjadi point utama film *Rashomon*. Film *Rashomon* bercerita tentang sebuah peristiwa pembunuhan dan perkosaan, yang dihadirkan empat kali, dengan empat cara yang berbeda. Peristiwa itu melibatkan tiga pelaku dan seorang saksi mata. Tiga pelaku adalah sepasang suami istri dan bandit Tajomaru, sedangkan saksi matanya adalah penebang kayu. Peristiwanya terjadi dalam sebuah pertemuan di dalam hutan.

2. *Mother!* (2017, Germany)

Film *Mother!* ini menceritakan tentang pasangan suami istri yang hubungannya tengah diuji. Hubungan mereka terganggu ketika ada tamu tak diundang yang datang ke rumah mereka dan mengganggu ketenangan mereka. Kehidupan seorang wanita

muda (Jennifer Lawrence) bersama suaminya (Javier Bardem) di sebuah rumah terpencil terganggu oleh hadirnya pasangan misterius yang datang dan menginap di rumah mereka.



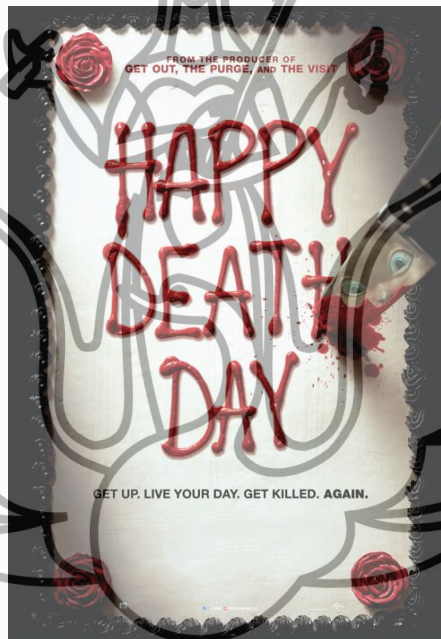
Gambar 1.2 Poster Mother! (2017) karya Daroon Arnofsky

Sumber: Imdb.com

Sisi pengambilan gambar dan pencahayaan mengambil acuan pada film *Mother* karya sutradara Daroon Arnofsky. Film tersebut menggunakan pengambilan gambar yang dinamis dan juga objek banyak bergerak serta pengambilan *subjektif shot* memberikan kesan mistis dalam karya Arnofsky. Gaya ini berusaha diaplikasikan dalam karya film pendek fiksi “Sasmita Narendra”. Pada pencahayaan juga banyak mengadaptasi gaya penchayaan pada film *Mother!*. Penggunaan *Low Key* berusaha diterapkan hamper pada keseluruhan film “Sasmita Narendra” untuk menunjang pembangunan karakter dan dimensi pada penceritaan film. Pembangunan *mood* di film fiksi “Sasmita Narendra lebih ditekankan pada pengaturan tonal pewarnaan. Seperti pada film *Mother!*, penggunaan tonal warna kebiruan pada awal film difungsikan untuk mencerminkan suasana dingin pada rumah tersebut.

3. *Happy Death Day* (2017, USA)

Film horor barat berjudul “Happy Death Day” ini merupakan film yang menceritakan tentang kisah dari seorang mahasiswi bernama Tree Gelbman (Jessica Rothe) yang menghidupkan kembali hari pembunuhannya. Di mana terdapat berbagai detail yang janggal hingga pada akhir yang mengerikan, dengan dari semua itu adalah agar dapat menemukan identitas dari sang pembunuh. Semakin hebat dia melawan pembunuhnya, semakin tak masuk akal cara dia mati, lalu bangun lagi. Semua itu dilakukannya untuk mengetahui siapa wajah bertopeng yang membunuh dia sebenarnya.



Gambar 1.3 Poster Happy Death Day (2017) karya Christopher Landon

Sumber : Imdb.com

Persamaan dengan Film “Sasmita Narendra” yaitu menggunakan penceritaan yang berulang – ulang di hari yang sama untuk mencari sebuah jawaban dari si pembunuh dari masing – masing. Dengan cara pengemasan film yang *simple* dan menggunakan genre *thriller* dapat membuat penonton terpikat untuk

menyaksikannya. Aktor utama akan bertingkah laku seperti pada pemeran film *Happy Death Day*, seolah – olah penonton diajak masuk dalam mimpi tokoh utama yang salah satunya pembunuh dari kejadian pada film Sasmita Narendra. Secara sinematografi dimana pada *scene* tertentu menggunakan cara pengambilan gambar yang mirip dengan *Happy Death Day*. Contohnya menggunakan *subjektif shot* saat dimana tokoh utama (*Tree*) penasaran untuk melihat isi ruang si pembunuh yang memberikan kesan kekhawatiran, penasaran sehingga penonton ikut merasakan kejadian pada film tersebut. Dengan penerapan pengambilan tersebut sangat cocok dan diterapkan pada film fiksi Sasmita Narendra. Perbedaan dari film Sasmita Narendra sudah bisa dilihat dari segi budaya, geografis dan dialog yang digunakan. Pada film Sasmita Narendra lebih menekankan tentang sebuah isyarat kematian dengan cara pembunuhan dari salah satu barang yang didapatkan oleh tokoh utama.

4. *Looper* (2012, United States)

Pada tahun 2044, Joe (Joseph Gordon Levitt) berprofesi sebagai Looper. Looper adalah pembunuh bayaran yang bertugas membunuh orang-orang yang dikirim dari masa depan. Pekerjaan itu tampaknya menjadi pekerjaan yang relatif mudah baginya, sampai kemudian seseorang dikirim dari masa depan untuk dibunuhnya, dan ternyata seseorang itu adalah dirinya sendiri (Bruce Willis).



Gambar 1.4 Poster *Looper* (2012) karya Rian Johnson

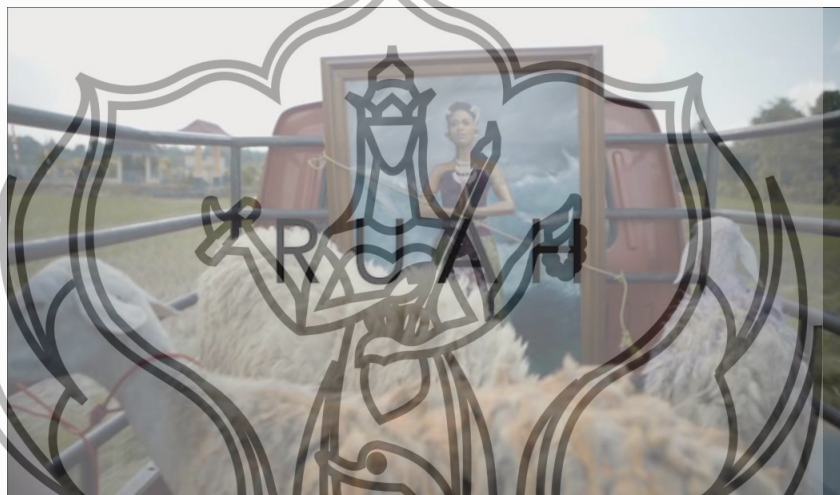
Sumber : Imdb.com

Walau memiliki premis *time-travel*, tapi *time-travel* sendiri sebenarnya bukan letak fokus utama. Hal ini menjadikan *Looper* terlihat sebagai film *science-fiction* yang sangat berbeda. Dengan paralel waktu yang bisa membingungkan penonton, sutradara dari film *Looper* tidak ingin banyak bermain di area itu, dan menjadikan *time-travel* sebagai sub-plot. Dengan penceritaan dunia di masa depan yang sangat mengerikan, kemiskinan dan kriminalitas merajalela, itu hanya bagian sub-plot. Penjelasan-penjelasan mengenai sub-plot itu hanya diceritakan sesedikit mungkin. Rian Johnson (Sutradara) membangun cerita dengan *setting* cerita yang demikian untuk menjadikan *Looper* terlihat sangat menarik.

5. RUAH (2016, Film Pendek Indonesia, Yogyakarta)

Film pendek 'Ruah' bercerita tentang Haji Halim, tokoh masyarakat dan juragan kambing kaya raya, yang hendak menikah lagi. Istrinya tidak menyetujui rencana

tersebut dan mengutuk Haji Halim. Kejadian-kejadian aneh kemudian mulai muncul menimpa Haji Halim. Film *Ruah* ini juga menonjolkan salah satu permasalahan yang terjadi di Jawa yaitu tentang tuah lukisan dengan kehidupan sehari-hari – hari, pada lukisan tersebut terdapat karakter penguasa pantai selatan “Nyi Roro Kidul” yang mitosnya mempunyai dampak di laut selatan.



Gambar 1.5 Screenshot Film *Ruah* (2016) karya Maabul Mubarak

Sumber : film pendek *Ruah*

Perwujudan pewarnaan dalam kostum dan *make-up* lebih banyak terinspirasi dari film *Ruah* karya sutradara Maabul Mubarak. Pemilihan kostum dan *make-up* yang banyak keluar dari pakem dan cenderung ke kontemporer. Namun pada film “*Sasmita Narendra*” akan terdapat perbedaan dengan tetap menonjolkan unsur kostum keseharian serta latar belakang tokoh dan *make-up* untuk tetap menunjang karakterisasi tokoh dalam setiap adegan mimpi nantinya. Lokasi di Yogyakarta faktor pendukung pada film “*Sasmita Narendra*”, kedekatan cerita serta mengambil lokasi dan *setting* di daerah menjadi penguat dalam pengamplikan penyampaian pesan. Salah satu inspirasi pada film ini adalah sebuah permasalahan dalam film yang berawal dari

datangnya sebuah benda atau objek, yang mempunyai makna serta filosofi budaya dalam menyampaikan pesan pada cerita film itu sendiri.

